DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО	1
НАЛОЖЕНИЕ РУК	1
БОЕВОЙ СТИЛЬ	2
ИСП. ЗАКЛИНАНИЙ	2
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА	2
БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ	3
СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
АУРА ЗАЩИТЫ	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	9
АУРА ОТВАГИ	10
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА+	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УЛУЧШЕННЫЕ АУРЫ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19

КЛЯТВА ПРЕДАННОСТИ

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ	3
АУРА ПРЕДАННОСТИ	7
ЧИСТОТА ДУХА	15
СВЯТОЙ НИМБ	20

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ПАЛАДИНА

КЛЯТВА ПРЕДАННОСТИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Начиная с **3 уровня** божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Начиная со **2 уровня**, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

НАЛОЖЕНИЕ РУК

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На **2 уровне** вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

ДУЭЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

ЗАЩИТА

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть.

Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Базовая характеристика заклинаний.

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА

Когда вы получаете **3 уровень**, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Заклинания клятвы.

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал.

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

АУРА ЗАЩИТЫ

Начиная с **6 уровня**, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

АУРА ОТВАГИ

Начиная с **10 уровня**, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

УЛУЧШЕННАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

На **11 уровне** вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Начиная с **14 уровня** вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, кото-рого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

КЛЯТВА ПРЕДАННОСТИ

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

ДОГМАТЫ ПРЕДАННОСТИ

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

Честность. Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.

Отвага. Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.

Сострадание. Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

Честь. Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.

Долг. Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняй тесь тем, кто имеет власть над вами.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ПРЕДАННОСТИ

Уровень паладина	Заклинания
3-ый	*защита от зла и добра, убежище*
5-ый	*малое восстановление, область истины*
9-ый	*маяк надежды, рассеивание магии*
13-ый	*свобода перемещения, страж веры*
17-ый	*небесный огонь, общение*

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Священное оружие.

Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания.

Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.

Изгнать нечистого.

Вы действием показываетесвой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей исчадия и нежить, используя Божественный канал. Все исчадия и нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие *Уклонение*.

АУРА ПРЕДАННОСТИ

Начиная с **7 уровня** вы и дружественные вам существа в пределах 10 футов от вас не могут быть очарованы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

ЧИСТОТА ДУХА

Начиная с **15 уровня** вы всегда находитесь под эффектом заклинания защита от зла и добра.

СВЯТОЙ НИМБ

На **20 уровне** вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10. Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых исчадиями и нежитью.

Один раз использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО	1
НАЛОЖЕНИЕ РУК	1
БОЕВОЙ СТИЛЬ	2
ИСП. ЗАКЛИНАНИЙ	2
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА	2
БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ	3
СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
АУРА ЗАЩИТЫ	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	9
АУРА ОТВАГИ	10
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА+	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УЛУЧШЕННЫЕ АУРЫ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19

КЛЯТВА ДРЕВНИХ

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ	3
АУРА ОПЕКИ	7
БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ	15
ДРЕВНИЙ ЧЕМПИОН	20

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ПАЛАДИНА

КЛЯТВА ДРЕВНИХ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Начиная с **3 уровня** божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Начиная со **2 уровня**, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

НАЛОЖЕНИЕ РУК

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На **2 уровне** вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

ДУЭЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

ЗАЩИТА

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат.

Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть.

Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Базовая характеристика заклинаний.

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА

Когда вы получаете **3 уровень**, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Заклинания клятвы.

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено.

Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал.

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

АУРА ЗАЩИТЫ

Начиная с **6 уровня**, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

АУРА ОТВАГИ

Начиная с **10 уровня**, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

УЛУЧШЕННАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

На **11 уровне** вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Начиная с **14 уровня** вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, кото-рого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

КЛЯТВА ДРЕВНИХ

Клятва Древних так же стара, как раса эльфов и ритуалы друидов. Иногда называемые фейскими рыцарями, зелёными рыцарями, или рогатыми рыцарями, паладины, которые дали эту клятву, связывают свою судьбу со стороной света в мировой борьбе против тьмы, потому что они любят красивые и животворные вещи в мире, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и справедливости. Они украшают свои доспехи и одежду изображениями растительности, рогов и цветов, чтобыотразить свою приверженность сохранению в мире света и жизни.

ДОГМАТЫ ДРЕВНИХ

Догматы клятвы Древних сохранялись в течение бессчётных веков. Эта клятва подчёркивает главенство принципов добра над проблемами порядка или хаоса. Её основные четыре принципа просты:

Разожги свет. Делами милосердия, доброты и прощения разжигай свет надежды в мире, повергая ниц отчаяние.

Сохраняй свет. Там, где есть добро, красота, любовь и смех в мире, стой против бесчестья, чтобы побороть его. Там, где процветает жизнь, стой против сил, что хотят погубить её.

Храни свет в себе. Восторгайся песней и смехом, красотой и искусством. Если позволишь свету умереть в своём сердце, то не сможешь сохранить его в мире.

Будь светом. Будь маяком великолепия для тех, кто живёт в отчаянии. Пусть свет твоей отваги и мужества сияет в твоих делах.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ ДРЕВНИХ

Уровень паладина	Заклинания
3-ый	*опутывающий удар, разговор с животными*
5-ый	*лунный луч, туманный шаг*
9-ый	*защита от энергии, рост растений*
13-ый	*град, каменная кожа*
17-ый	*древесный путь, общение с природой*

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Гнев природы.

Вы можете использовать Божественный канал, чтобы призвать первородные силы для опутывания врага. Вы можете действием опутать призрачными лозами существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас. Это существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по своему выбору), иначе оно станет опутанным. Опутанное лозами существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха оно освобождается, а лозы исчезают.

Изгнать неверного.

Вы можете использовать Божественный канал для произнесения древних слов, причиняющих боль феям и исчадиям, когда они слышат их. Вы действием демонстрируете свой священный символ и все феи и исчадия в пределах 30 футов, слышащие вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалив его, существо изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Если истинная форма существа скрыта иллюзией, изменением облика, или другим эффектом,скрывающим её, то она раскрывается, когда существо изгоняется.

АУРА ОПЕКИ

Начиная с **7 уровня** древняя магия так сильно вас пропитывает, что образует мистическую защиту. Вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас получаете сопротивление к урону от заклинаний.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ

Начиная с **15 уровня**, если ваши хиты опускаются до 0, но вы не были убиты, вы можете решить, чтобы вы вместо этого остались с 1 хитом. Использовав это умение, вы не можете повторно его использовать, пока не окончите продолжительный отдых.

Кроме того, вы не получаете недостатков от большого возраста, и не можете быть состарены магией.

ДРЕВНИЙ ЧЕМПИОН

На **20 уровне** вы можете принимать форму древней силы природы, выбрав её внешний вид.

Например, ваша кожа может позеленеть или превратиться в кору, а ваши волосы могут стать листьями или мхом, или у вас могут вырасти рога или львиная грива.

Вы можете действием подвергнуться этой трансформации. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

• В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.

• Каждый раз, когда вы накладываете заклинание паладина, которое накладывается за 1 действие, вы можете вместо этого сотворить его бонусным действием.

• Вражеские существа в пределах 10 футов от вас совершают с помехой спасброски от ваших заклинаний паладина и вариантов Божественного канала.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

СИЛА

- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ

- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ

- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ

- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА

- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

НАВЫКИ

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО	1
НАЛОЖЕНИЕ РУК	1
БОЕВОЙ СТИЛЬ	2
ИСП. ЗАКЛИНАНИЙ	2
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА	2
БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ	3
СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
АУРА ЗАЩИТЫ	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	9
АУРА ОТВАГИ	10
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА+	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УЛУЧШЕННЫЕ АУРЫ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19

КЛЯТВА МЕСТИ

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ	3
НЕУМОЛИМЫЙ МСТИТЕЛЬ	7
ДУША МЕСТИ	15
МСТЯЩИЙ АНГЕЛ	20

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ПАЛАДИНА

КЛЯТВА МЕСТИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Начиная с **3 уровня** божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Начиная со **2 уровня**, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

НАЛОЖЕНИЕ РУК

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На **2 уровне** вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

ДУЭЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

ЗАЩИТА

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат.

Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть.

Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Базовая характеристика заклинаний.

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА

Когда вы получаете **3 уровень**, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Заклинания клятвы.

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено.

Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал.

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

АУРА ЗАЩИТЫ

Начиная с **6 уровня**, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

АУРА ОТВАГИ

Начиная с **10 уровня**, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

УЛУЧШЕННАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

На **11 уровне** вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Начиная с **14 уровня** вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, кото-рого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

КЛЯТВА МЕСТИ

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

ДОГМАТЫ МЕСТИ

Догматы клятвы мести разнятся от паладина к паладину, но все принципы сводятся к наказанию преступников, любой ценой. Паладины, отстаивающие эти принципы, готовы пожертвовать даже собственной праведностью, чтобы совершить правосудие над теми, кто творит зло, и такие паладины часто нейтральны или законно-нейтральны. Основные принципы догматов жестоки, но просты:

Сражайся с большим злом. При выборе между борьбой с заклятыми врагами и боем с меньшим злом, я выбираю большее зло.

Не щадить зло. Обычные враги могут рассчитывать на пощаду, но только не мои заклятые враги.

Любой ценой.Мои угрызения совести не могут встать на пути истребления моих врагов.

Возмещение. Если мои враги сеют разруху в мире, то это потому, что мне не удалось их остановить. Я должен помочь тем, кто пострадал от их злодеяний.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ МЕСТИ

Уровень паладина	Заклинания
3-ый	*метка охотника, порча*
5-ый	*туманный шаг, удержание личности*
9-ый	*защита от энергии, ускорение*
13-ый	*изгнание, переносящая дверь*
17-ый	*наблюдение, удержание чудовища*

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Порицание врага.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите обличающую молитву, используя Божественный канал.

Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Исчадия и нежить совершают этот спасбросок с помехой.

Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости.

Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.

Обет вражды.

Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас, используя Божественный канал. В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с превосходством.

НЕУМОЛИМЫЙ МСТИТЕЛЬ

На **7 уровне** ваше сверхъестественное внимание помогает вам предотвратить бегство врага. Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете частью этой реакции переместиться на расстояние, равное половине своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ

Начиная с **15 уровня** суть вашего Обета вражды даёт вам большую власть над врагом. Когда существо, находящееся под действием вашего Обета вражды, совершает атаку, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

МСТЯЩИЙ АНГЕЛ

На **20 уровне** вы можете принять облик ангельского мстителя. Вы действием проходите трансформацию. На 1 час вы получаете следующие преимущества:

• Из вашей спины вырастают крылья, дающие вам скорость полёта 60 футов.

• Вы излучаете ауру угрозы в радиусе 30 футов. Когда враг впервые входит в ауру или начинает в ней своей ход во время сражения, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет испуганным в течение 1 минуты, или пока не получит урон. Броски атаки по этому испуганному существа совершаются с преимуществом.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

БОНУС МАСТЕРСТВА

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ	ДИСТАНЦИЯ
БОНУС АТАКИ	УРОН / ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО	1
НАЛОЖЕНИЕ РУК	1
БОЕВОЙ СТИЛЬ	2
ИСП. ЗАКЛИНАНИЙ	2
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА	2
БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ	3
СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
АУРА ЗАЩИТЫ	6
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	9
АУРА ОТВАГИ	10
БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА+	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ	14
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
УЛУЧШЕННЫЕ АУРЫ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19

КЛЯТВА КОРОНЫ

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ	3
БОЖЕСТВЕННАЯ ПРЕДАННОСТЬ	7
НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ДУХ	15
ВОЗВЫШЕННЫЙ ЧЕМПИОН	20

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ПАЛАДИНА

КЛЯТВА КОРОНЫ (SCAG)

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Начиная с **3 уровня** божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

Начиная со **2 уровня**, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЖЕСТВЕННОЕ ЧУВСТВО

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Заровich). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

НАЛОЖЕНИЕ РУК

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

БОЕВОЙ СТИЛЬ

На **2 уровне** вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

ДУЭЛЯНТ

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

ОБОРОНА

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

ЗАЩИТА

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть.

Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

Базовая характеристика заклинаний.

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

СВЯЩЕННАЯ КЛЯТВА

Когда вы получаете **3 уровень**, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

Заклинания клятвы.

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

Божественный канал.

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

АУРА ЗАЩИТЫ

Начиная с **6 уровня**, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

АУРА ОТВАГИ

Начиная с **10 уровня**, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 фт.

УЛУЧШЕННАЯ БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА

На **11 уровне** вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

ОЧИЩАЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Начиная с **14 уровня** вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, кото-рого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

КЛЯТВА КОРОНЫ

Клятва Короны — это присяга идеалам цивилизации, будь то дух нации, верность государю или служение божеству права и законности. Паладины, которые дают эту клятву, посвящают себя служению обществу, и в частности, справедливым законам, удерживающим общество от распада. Эти паладины – бдительные стражи на стенах, противостоящие волнам варварства и хаоса, угрожающим уничтожить все достижения цивилизации, и широко известные примеры для подражания, хранители или часовые. Часто, паладины, которые дают данную клятву, являются членами рыцарского ордена на службе короля или народа, и рассма тривают принятие клятвы как часть церемонии посвящения в ряды ордена.

ДОГМАТЫ КОРОНЫ

Принципы Клятвы Короны часто разрабатыва ются властителями, которым дается клятва, но в целом они опирается на несколько общих доктрин:

Закон. Закон превыше всего. Закон – это раствор, скрепляющий камни цивилизации, и его следует уважать.

Преданность. Ваше слово ваши узы. Без преданности, клятвы и законы бессмысленны.

Мужество. Вы должны быть готовы сделать то, что должно быть сделано ради порядка, даже перед лицом превосходящих сил. Если вы не сделаете этого, то кто ещё сможет?

Обязанности. Вы должны понимать и принимать последствия своих действий, и вы несете ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

ЗАКЛИНАНИЯ КЛЯТВЫ КОРОНЫ

Уровень паладина	Заклинания
3-ый	*приказ, вызов на дуэль*
5-ый	*охраняющая связь, область истины*
9-ый	*аура живучести, духовные стражи*
13-ый	*изгнание, страж веры*
17-ый	*круг силы, обет*

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

Вызов чемпиона.

Вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами. Любое существо по вашему выбору, которое может вас видеть и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, должно совершить спасбросок Мудрости. В случае провала, существо не может добровольно отойти от вас дальше, чем на 30 футов. Этот эффект прекращается если существо недееспособно, умирает или отдаляется от вас на расстояние, превышающее 30 футов.

Повернуть вспять.

Бонусным действием вы можете поддержать раненых союзников с помощью вашего Божественного канала. Любое существо по вашему выбору, способное слышать вас и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, может восстановить количество своих хит-поинтов равное 1к6 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1), но только в том случае, если текущее количество его хитов составляет менее половины от полного значения.

БОЖЕСТВЕННАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Начиная с **7 уровня**, когда существо, находящееся в 5-ти футах от вас получает урон, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы магически заменить ваше собственное здоровье на здоровье целевого существа таким образом, чтобы оно не получило урон. Вместо цели урон получаете вы. Этот урон невозможно понизить или предотвратить никаким образом.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ДУХ

Начиная с **15 уровня**, спасброски против паралича или ошеломления вы делаете с преимуществом.

ВОЗВЫШЕННЫЙ ЧЕМПИОН

На **20 уровне**, ваше присутствие на поле битвы вдохновляет посвященных вашему делу. Вы можете потратить действие, чтобы получить следующее преимущество на 1 час:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Ваши союзники получают преимущество к спасброскам от смерти.
- Вы и ваши союзники в 30 футах от вас, получаете преимущество на спасброски Мудрости.

Эффект преждевременно закончится, если вы окажетесь недееспособным или умрете.

Использовав это умение, вы не сможете использовать его снова, пока вы не закончите длительный отдых.